

調査・事例報告

学習者のゲーム理解や意思決定を高める ベースボール型ゲームの授業デザイン ーバットレスベースボールの比較を通してー

濱田 敦志

Lesson Designs for Educational Activities Similar to Baseball:
The Efficacy of Not Using a Bat

HAMADA Atsushi

要 旨

ベースボール型ゲームは、ルールが複雑で難しいといわれる。どのような工夫をしていけばゲーム理解を促し「主体的・対話的で、深い学び」になっていくのか。いくつかの事例から、ベースボール型ゲームのルールや場の工夫とその効果について分析し、学習者のゲーム理解や意思決定を高めるベースボール型ゲームの授業デザインを明らかにした。

単元の早い時間にバットレスベースボール^{注1}を行うことにより、ゲーム理解を促し、意思決定を高めることにつながると考えられる。攻撃側はゲーム状況^{注2}に応じてボールの送り出しを考え意図的に行うようになることがわかった。また、守備側は攻撃側の傾向に対する対策を検討するようになっていった。

キーワード

バットレスベースボール ゲーム理解 意思決定 構成主義的学習観
アクティブ・ラーニング

目 次

- I. 問題の所在
- II. 研究方法
- III. 実践事例の分析
- IV. 結果と考察
- V. まとめ
- VI. 今後の課題

注
文献

I. 問題の所在

ベースボール型ゲームは、ルールが複雑で難しいといわれる。これは、ゲームの二重構造による出塁課題と進塁課題の2つの課題が存在し、ゲームの状況によってさまざまなケースが存在するからであると考えられる¹⁾。岡田は、「多くの球団では、本拠地以外での地方開催試合の観客数は減り、ファン育成の裾野である中学野球部員もサッカーに取られ、少子化だけを原因にできない減退ぶりだ。若年層で野球のルールを知る者は半数以下だろう²⁾」と述べ、野球界が危機感を全体で共有していないことを問題視している。

体育の授業でベースボール型ゲームを取り扱う際、ルールの難しさ、ボールの捕球や送球の技能の低さなどから、まず技能を身に付けなければゲームが成立しないと考えられがちである。

しかし、この考え方は行動主義的学習観であり、トレーニングをして技能を身に付けなければゲームができないということになる。また、この学習スタイルはトランスミッションであり、教師の側からの一方的な教授ということになる。「アクティブ・ラーニング」という言葉が、改訂学習指導要領の1つのキーワードとなっているが、学習者中心の「主体的・対話的で深い学び」の授業デザインが望まれている³⁾。

2017年に参観した実践では、構成主義的学習観^{注3)}のパラダイムから小学2年生のチーム間におけるバットレスの出塁課題のみに焦点を当てた実践事例や、小学校の特別支援学級(1～5年生)のチーム内における出塁課題のみに焦点を当てた実践事例から、ベースボール型ゲームを楽しむ姿が見られた⁴⁾。

そこで、いくつかの実践事例から、子どもたちがゲーム理解をし、戦術的気づきをなし、意思決定していくベースボール型ゲームの授業デザインを明らかにしていく。また、各事例や大学生の感想から、バットレスベースボールの有効性を明ら

かにしていく。

II. 研究方法

1. 研究対象

H県T小学校 2年生、24人(2017)
S県H小学校 特別支援学級、9人(2017)
N県T中学校 2年生、27人(2017)
松本大学 1年生、57人(2017)
松本大学 1年生、72人(2018)

2. 研究方法

研究対象として取り上げた実践事例を、単元計画、チーム、チェンジ、バット、塁、塁上の捕球、得点、競争課題の8観点から比較分析する。ゲーム理解を促し、意思決定(思考・判断・表現の技能)を高める授業デザインを明らかにする。また、松本大学の学生のバットレスベースボールを学習した後の感想から、バットレスベースボールの有効性を明らかにする。

III. 実践事例の分析

1. H県T小学校 2年生、24人(2017)

スローイングベースボール
―キャッチでバン!―

1)単元計画(6時間扱い)グラウンド

表1 スローイングベースボールの単元計画

1	2	3	4	5	6
ねらい① セーフになるため に、ねらって投げ、 全力で走り、ゲー ムをしよう		ねらい② セーフになるために、工夫 して投げ、ゲームをしよう			

ゲーム①	ゲーム①
練習ゲーム	練習ゲーム
ゲーム②	ゲーム②

2) ルール

表2 スローイングベースボールのルール

	ルール
チーム	チーム間ゲーム ^{注4}
チェンジ	全員攻撃制 ^{注5}
バット	バットレス
塁	1塁のみ(コーンを回り2点取れる)
塁上の捕球	ボードに当てる
得点	1人2点まで取れる
競争課題	出塁課題

3) 場

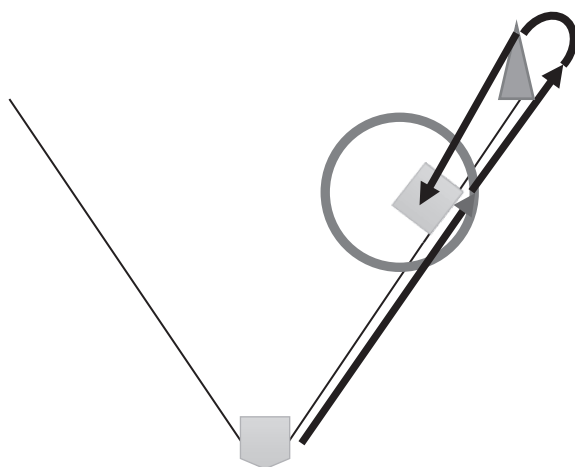


図1. スローイングベースボールの場

4) ゲームの分析

○単元計画

ウォーミングアップからすぐにゲームに入り、ゲーム中心に計画されている。低学年ということもあり、攻め方中心のめあてに絞っている。しかし、ゲームではつねに攻防をしていると考え、守りの視点ももたせていくべきだと考えられる。なぜなら、守備位置に関しては、教師の側から守

る位置を決めていたが、低学年でも考えさせたい学習内容である。

○チーム

負けたチームの男の子が泣いてその場を動かなくなる場面があった。チーム間ゲームであるため、競争に勝ちたいという気持ちが前面に出ていたからだろうと思われる。

○チェンジ

全員攻撃制であるので、必ず1回打者になることが保障されていた。アウトカウントという難しい状況を無くすることで、ゲームが易しくなっている。

○バット

バットレスであるが、投力がないため、打者には投げるための制限はなかった。どの子も力の限り思いっきり投げている状態で、出塁するためにねらって投げている様子はいかがえなかった。どこにねらって投げれば出塁できるのかという視点を強調すれば、意図をもってボールを送り出すようになると考えられる。

○塁

1塁のみで1塁方向へ走るため、今後三角ベースやダイヤモンドベースに発展していくことにもつながる場である。

○塁上の捕球

80cm四方のボードに当たれば捕球とみなされることで、エラーをすることがなくなっていた。打球の捕球者は捕球した場所から1塁にボールを投げるのではなく、1塁の味方の持っているボードに確実に当たるところまで走って近づいてきてから送球をしていた。捕球した場所から送球すると、的外れな方向に飛んでいってしまうことを避けるためと考えられ、コントロールがないためこのような現象が起こったと考えられる。教師は取ったところから投げるように助言をしていたが、子どもたちはそうすることが危険なことだと理解していた。

○得点

守備の捕球がうまくいかないため、ほとんどの打者が1点を取ることができていた。コーンを折り返し2点目をねらうが、2点を取ることは難しかった。得点できる喜びを味わえるよう、ちょうどよい距離に1塁とコーンを配置してあった。

2. S県H小学校 特別支援学級、9人(2017)

カキーン！と打って イッテT

1)単元計画(8時間扱い)体育館

表3 カキーン！と打って イッテTの単元計画

1	2	3	4	5	6	7	8
ねらい							
競争目的の確認							
カキーン！と打ってイッテT							
試し合い①							
ふり返り							
試し合い②							

2)ルール

表4 カキーン！と打って イッテTのルール

	ルール
チーム	チーム内ゲーム ^{注6}
チェンジ	全員攻撃制
バット	バット有り、Tボール
塁	1塁のみ
塁上の捕球	かごに入れる
得点	ボールが1塁に返ってくるまでに何度ベルを鳴らせるか
競争課題	出塁課題

3)場

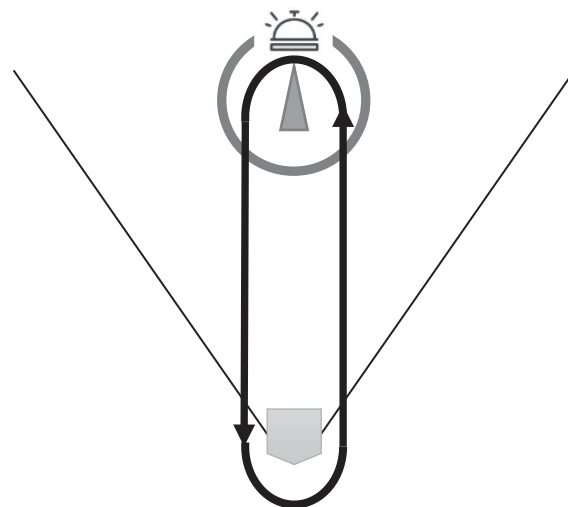


図2. カキーン！と打って イッテTの場

4)ゲームの分析

○単元計画

ウォーミングアップからすぐにゲームに入り、ゲーム中心に計画されている。

○チーム

試しのゲームでチーム間ゲームを行ったところ、思い通りにならないと機嫌を損ねる子が続出し、ゲームにならなかったということである。そこで、チーム内ゲームとし、全員が1回打席に立ったらゲーム終了というように変更をした。チーム間の競争ではなく、自分が何点取れるかという打球と自分との競争というゲーム構造のみに焦点を絞ることにより、ゲームをシンプルにするとともに、子どもたちに理解しやすいゲームになった。

○チェンジ

全員攻撃で全員が1回打席に立ったら終了。必ず1回打者になることが保障されていた。

○バット

バット有りで、Tの上にボールを乗せ、止まった状態のボールを打つ。1年生から5年生までの子どもがいたが、低学年の子でも比較的バットにボールを当てることができていた。3年生の男子は野球のチームに所属しており、右方向のステージをねらって打球を飛ばすことができていた。しかし、

それ以外の子どもたちは、バットにボールを当てて遠くに飛ばそうという意識のほかに、どこをねらってという意識は感じられなかった。バットがあることで、どこをねらってボールを送り出すという意識がなくなることがわかる。

○塁

1塁のみで、中心に向かって走るようになっていた。クリケットや六虫のような構造である。1塁ベースのみでホームベースとの往復という構造は、ゲームを易しくしている。

○塁上の捕球

1塁にいる子がスーパーマーケットのかごを持って待っているの、そのかごにボールを入れるとゲーム終了となる。かごの中にうまく投げ入れることは難しく、守備は打球を確保してからかごまで走ってボールを運んでいた。かごにボールを入れてベルを鳴らすことでバッターの走塁は終了となるため、ゲームの終わりがはっきりしており、トラブルになることがない。

○得点

打球が1塁に返ってくるまでに1塁上のベルを何回鳴らせるかで鳴らした数だけ得点が入る。捕球が上手ではないので、ほとんどの子どもは1点を取ることができていた。1年生の女子に限っては、他の子と同じ場所から打つとボールがあまり飛ばず得点を取れずにアウトになってしまっていた。そこで、アダプテーションとして、ホームベースと1塁の真ん中まで前に出て打撃することを認めていた。こうすることで1年生の女子も1点を取ることができていた。

3. N県T中学校 2年生、27人 (2017)

Thinkingベースボール

1) 単元計画(8時間扱い)体育館

表5 Thinkingベースボールの単元計画

1	2	3	4	5	6	7	8
オリエンテーション	バットの試し 有ゲーム	3塁へ1塁ランナーを進めよう (阻止しよう)	3塁ランナーをホームに返そう (阻止しよう)	打ったり投げたりして攻防しよう			
		バットレス	バットレス				
	ウォーミグアップゲーム						

2) ルール

表6 Thinkingベースボールのルール

	ルール
チーム	チーム間ゲーム
チェンジ	全員攻撃制から3アウト制へ
バット	始めと終わりバット有り 中間バットレス
塁	1塁・3塁
塁上の捕球	塁上で捕球
得点	ホームベースに返ってきて1点
競争課題	出塁課題、進塁課題

3) 場

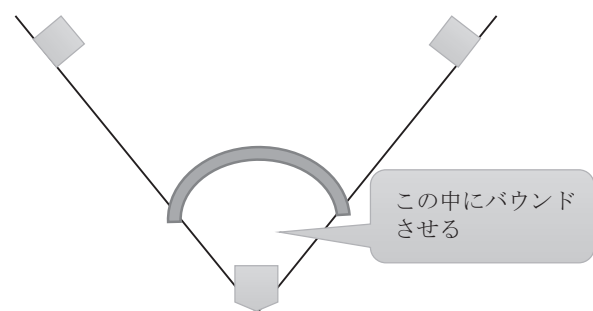


図3. Thinkingベースボールの場

4) ゲームの分析

○単元計画

2から8時間目はすべてゲーム中心の授業展開である。

3から6時間目はバットレスベースボールゲームとした。打者は手でボールを送り出すのでコントロールがしやすい。全授業を体育館で展開した。場が狭いため、守備は5人で行った。また、体育館での授業展開は、ボールが守備の間を抜けても、壁に当たって跳ね返るため、進塁を阻止することにつながる。

バットレスベースボールゲームの場合、投力のある子は大きくボールを送り出すとホームランになってしまうため、ホームベースから5mのところに目印をつけ、その範囲にワンバウンドさせなければプレイオンにならないルールを設けた。こうすることにより、ボールがフェアグラウンドにいた瞬間にプレーが始まるということを意識させることができる。

○チーム

チーム間ゲームではあるが、同じチームと何度も対戦し、相手チームの特徴をつかめるようにしていた。

○チェンジ

3・4時間目は全員攻撃で1回終了にし、5時間目以降はアウトカウントからの状況判断ができるように、3アウト制を取った。

○バット

3から6時間目をバットレスにしている。バットレスにすることにより、ボールの送り出しが正確になり、1・2時間目のバット有りでは見られなかったどこをねらうという思考がはっきり見て取れた。また、どこをねらえばよいのかをチーム内で相談する姿が現れた。

7・8時間目はバット有りのゲームになった。相手の守備位置が深いときのセーフティーバントや送りバントの選択はあったが、進塁課題を遂行するための右ねらいのバッティングが見られなかつ

た。バット操作で右方向をねらうことが難しかったようである。

○塁

場は1・3塁の三角ベースとし、進塁課題を誇張している。1塁ランナーを3塁に進めるために、右方向をねらうというセオリーが生まれてきた。

○塁上の捕球

塁上の捕球は素手またはグローブを使ってキャッチをする。柔らかくソフトボール大のボールを使用したため、比較的キャッチはできていた。

○得点

攻撃側有利のゲーム展開になり、塁にランナーがいる状況が多く出現した。得点が入りやすいゲーム展開であった。攻撃側は進塁課題を考えるとともに、守備側はその阻止を考えるという攻防の中に学習者が考え意思決定をする様子がうかがえた。

5) 授業後の生徒の感想

○最初はそんなにルールを知らなかったが、授業を受けているうちに理解できていってよかった。

(男子)

○最初の方はルールとか何をしたらアウトでセーフなのかもわからなくて、ゲーム内容を理解するのも難しかった。でも、「このときに誰が何をする」ということを決めることができるようになったり、一緒にやったゲームの相手からたくさん学ぶことができるようになったりして、少しずつルールを理解し、ボールの投げ方や打ち方もうまくなっていったことがとても楽しかった。(女子)

○最初はボールが全然取れなく、投げる所も分からなかったけど、だんだん試合を積むたびに、投げる場所もわかってきて、考えるプレーになってきた。(男子)

○手で投げるベースボールもおもしろいなと思った。(女子)

○8時間やっていくうちにどこに飛ばせばよいのか、どんな風にボールを打てば有利なのかなどを知っていったし、それを考えて試合ができて楽しかったです。(男子)

○授業が進むにつれて、だんだんと理解できていったのでよかった。(男子)

○まだルールを覚えられていないところもあり、だんだんと覚えていき、もっと野球の駆け引きができるようにしていきたいと思いました。(男子)

○自分のチームを進塁させるボールを投げるのが難しかったです。チームのみんなと話し合いながらゲームができたのが一番楽しかったです。(女子)

○あまりルールなども知らなかったけど、8時間やって覚えることができた。攻めるとき人のいないところに打ちたかったけど、うまく打てなかったり、取られてしまったりすることが多くて難しいなと思った。チームで試合をしていくことで、いろんなことが上達していった気がする。(女子)

○試合になると状況判断を一瞬でなくてはいけないので、できなかったりして、考えながらやるというのも大切なのかなと思いました。(女子)

○なかなかできない難しさも含めて楽しかったです。(女子)

6)生徒の感想の分析

時間を追うごとにゲーム理解が進み、考えてプレーをするようになっていく。バットレスにすることにより、バットにボールを当てるという視点から、ボールをどこに送り出すかという視点に思考が変化をしている。この視点変換により、出塁や進塁の遂行と阻止という課題を考えやすくしているといえる。

また、「このときに誰が何をやるということを決める」や「チームのみんなと話し合いながらゲームができた」など、チームでの話し合いの必要性が高まり、作戦タイムなどの時間を設定しなくても随時話し合う姿が見られた。

4. 松本大学 1年生、57人(2017) 1年生、72人(2018)

ソフトボール

1)単元計画(5時間扱い)グラウンド

表7 ソフトボールの単元計画

1	2	3	4	5
試しのゲーム	バットレスゲーム	出塁課題、進塁課題を考えて攻防しよう		
バット有り	バット有り			
		ウォーミグアップゲーム		

2)ルール

表8 ソフトボールのルール

	ルール
チーム	チーム間ゲーム
チェンジ	3アウト制
バット	1、3、4、5バット有り 2バットレス
塁	1塁・2塁・3塁
塁上の捕球	塁上で捕球
得点	ホームベースに返ってきて1点
競争課題	出塁課題、進塁課題

3)場

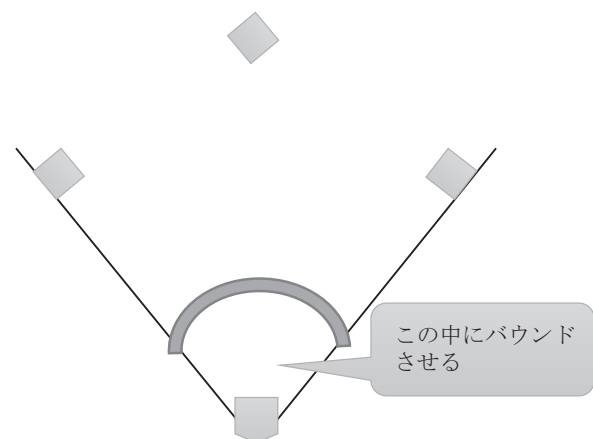


図4. ソフトボールの場

4)バットレスゲームの学生の感想

分類

考える、頭を使う、作戦

バット有りでもねらって打つ

バットレスのよさ

話し合い

2017.4.21

○どこに打つかということを、打つのではなく投げて理解するという授業の仕方があるのだとわかった。(男子)

○ねらったところに投げるのも難しかったです。(女子)

バットレスだと考えてゲームをするから楽しい。考えてゲームをすることは大事だと思った。バットを使った時も考えてプレーするようになる。(男子)

○ランナーがいる場所に応じて投げる場所を考えながらやるのは難しかったが、工夫してやる楽しさがわかった。(男子)

○ランナーがいる場合、どこに投げれば進塁させることができるのか、また、自分もセーフになれるかを考えながらバッターボックスに入りました。ねらい撃ちするのは難しそうです。(男子)

○出塁課題と進塁課題を克服するために、バット無しでゲームをしました。頭を使って投げる方向を考えられてよかったです。(女子)

○状況に応じて打つ場所を考える。守備も同じ。(男子)

○次にどこをめがけて打ってくるのか考えるのが難しかった。まさに心理戦。(女子)

○打つ方向を変えることはとても難しく、頭を使わなければならないと感じた。(男子)

○どのように打ったら進塁できるのか考えながらやるとよいことがわかった。何も考えずに打つのではなく、毎回考えて打とうと思った。(女子)

○頭を使うことの難しさがわかった。次は頭を使って試合に臨みたい。(女子)

○バットになると思うところに球が打てないので、

ねらったところに打てるようになりたい。(女子)

○攻撃はどこに打つかやどうすれば進塁できるかなどを考えながらやっていました。(男子)

○攻撃はねらった場所に投げることも打つこともできた。考えながら守備の位置を変えることができた。全体的に頭を使うことができた。(男子)

○ボールを投げて進むのは自分の投げたいところに投げられるから楽だったが、バットを使うと打ちたいところに思うようにいかないので難しかった。(男子)

○バントなどの小技を使う作戦が目立った。ランナーがいる場面での打球の打ち分けなどを考えることができた。(男子)

○バッティング・守備ともに頭を使って相手のいないところに打つ、相手が打ちそうなところを予測することができた。(男子)

○バットを使わずに行うソフトボールを初めてやった。自分で投げる方向や距離を決められるので簡単そうだと思ったけれど、心理戦になり逆に難しいと思った。(女子)

○頭を使ってソフトボールをすること。どこに誰がいて、どこに球が行くようにすればいいかを考えながらプレーする。(女子)

○バットレスはねらう方向を考えられたので、やりやすかった。それからのバット有りはとてもやりやすくねらったところをねらえた。(男子)

○ただ力ずくで打つよりも、少し頭を使えば簡単に進塁できることがわかった。バントや軽く打つことも時には重要だった。(男子)

2017.5.26

○点を入れるためにどこに投げるかということを学んだ。体だけじゃなくて頭をとて使うスポーツだった。(女子)

○頭を使わなければいけないと学びました。(男子)

○ただ打って走るだけでなく、場面に合わせて工夫しながら学ぶことができた。(女子)

○1塁に人がいて自分が打つときは、1塁の人を進

めるために1塁と2塁の中間に投げる。(女子)

○出塁課題と進塁課題についてどうしたらいいか考えることができた。(女子)

○進塁課題を考えてボールを投げる。(男子)

○どんな時にアウトになるかわからないので、どんどんやって覚えたい。(女子)

○出塁課題と進塁課題を考える。(男子)

○出塁課題と進塁課題を考えながらやるスポーツだとわかった。男子

○フォースアウトの意味を理解できた。(男子)

○進塁課題を考えて打つ。(男子)

○出塁課題と進塁課題を初めて知った。意識してプレーすることで、自分がどういう行動をとるか考えてプレーできた。(男子)

○出塁と進塁はどこにボールを投げればよいか考えながらやることができた。(女子)

○いろいろ考えながら野球をやったのは初めてだった。結構難しかった。(男子)

○手で投げて出塁や進塁を考えるのはともかく、バットになると難しさがある。(男子)

2017.6.30

○どこに打てばよいかなど、考えてできるようにになりたい。(女子)

○野球のルールがあいまいだったが、しっかり確認できた。頭脳戦だと思った。(女子)

○意外と頭を使うので驚いた。(男子)

○バットレスベースボールで仕組みや楽しさがわかった。(男子)

○ソフトボールのルールをよく知りませんでした。今日やってみて大体どんな感じなのわかりました。守備のときに相手チームにねらわれていたみたいなので、気をつけたいです。(女子)

○野球のようなものはあまりやったことがなかったが、思ったよりも楽しかった。(女子)

2018.4.20

○バットレスでやったことによってどこにボール

を投げればアウトにならないのか考えることができました。(女子)

○ランナーがどこにいるかで、ボールを投げる位置を変えることによって出塁率が上がる。自分が守備をしていていやだなと思うところに投げるようにした。作戦を考えられる面ではよいと思う。(男子)

○自分は遊び感覚でしか今までやってこなかったが、こうやって教えなければならないと学ぶことができました。(男子)

○考えた上でやるのは結構大変だし、わかりやすく説明するのは難しいです。(男子)

○野球をこんなに頭を使ってやってこなかったで、どのようにすれば味方を進塁させることができ、自分も出塁することができるのかを意識して考えてすることができて勉強になった。バットを使っても同じようにねらってできるようにすればもっと面白くなるので、楽しんでできるようにしたい。(男子)

○ベースボール型ゲームの難しさがよりわかった。自分でどちらにとばせるか選べるので、どうすればよいのかをより考えられた。守備位置をどうすればいいか、どう来るかを予測してやればもっとよかったと思う。(女子)

○ボールを投げる場所や、どのように投げるかを考えても、そこに投げる技術がなかった。守備のとき、ボールを取ってからどこに投げるかを考えることに時間を取ってしまい、ランナーが行ってしまった。(男子)

○今までベースボール型で攻撃するときは、ただ自分のことだけ考えて遠くへ飛ばそうとしていた。しかし、手で投げると遠くへ飛ばせないため、どこを攻めるか考えることになった。バットを使う時も同じなので、コントロールしようと思った。今までより深く考えてプレーできると思う。(男子)

○こんなに頭を使ってソフトボールをやったのは初めてです。どこに飛ばすのかしっかりプレーできました。(女子)

○どこに強い守備がいるのか、強いバッターがどこに飛ばすのか考える。バッターの技術が必要。

(男子)

○ベースボール型の難しさを実感しました。今まであまり考えずにやっていたので、どこに投げたらよいかなどわからなくなった。バットでねらうのはさらに難しそうだけど、頑張りたいです。(女子)

○野球は二重構造で意外と考えなければできないんだと思った。(女子)

○相手の位置などでプレーを変えるリアクションプレーができた。バットを使わないのは、人によっての差が少なくなっていると思った。(男子)

○野球のルールをようやく知れたような気がした。今までうまい人に指示されてしかやってこなかったから、ルールを細かくやってもらえてうれしかった。小さなコートでやってもらえたからわかりやすかった。小学生もこういうのだったらわかりやすいと思った。(女子)

○ベースボール型は意外と「頭」を使うことが改めて知った。バット有りの場合だとさらに難しくなるため、予想外の動きも含めて把握した上で行動するとうまくいくと思った。(男子)

○ベースボール型のスポーツは簡単そうに見えて実はすごく難しいスポーツであった。走るか走らないかの選択が重要だと思った。(男子)

○普段から頭を使ってベースボール系の球技をすることがなかったが、出塁させるためにどこをねらうかなど工夫が必要であり、それを読んだうえでの守備も必要ということを学べた。(男子)

○考えてやるのは疲れる。バットでやらないと面白くない。(男子)

○今日の授業でかなり野球のルールがわかりました。ルールがわかると楽しいです。(女子)

○野球をこんなに頭を使うゲームだとは思わなかった。今回は投球だったので、ねらったところに投げられたが、打撃のときにもねらったところに打てるように頑張りたい。(男子)

○二重構造の意味をバットを使わずプレーするこ

とでよりよく理解できました。タッチアウトとフォースアウトの違いがわかりました。今までより頭を使って作戦を考えてやったので難しかったです。(女子)

○バットを使わないでソフトボールをして、どこに投げればいいのか頭を使った。フォースアウトとタッチアウトの違いがわかった。(女子)

○大体のルールは理解できた。ボールを打つよりは簡単だったけど、その分アウトになりやすかった。守備の連携がすごいとぜんぜん出塁できなかった。(男子)

○簡単なルールでソフトボールをした。出塁や走者を次のベースに送ることを念頭に置いてのプレーだったため、チーム内での作戦を話すのも多かったと思う。そのことでいいチームプレーができたと思う。(女子)

2018.6.1

○今日はバットを使わない試合をした。出塁課題と進塁課題について考えながらプレーをした。考えながらやると、思い通りにいかず難しかった。だが、楽しめたのでよかった。(男子)

○仲間を生かすために、わざと自分を犠牲にすることができたのでよかったです。仲間がどの塁にいるときにどこにボールを出せば仲間が生きるかを考えてプレーできたのでよかったです。(男子)

○どこへボールを飛ばせば課題(出塁、進塁)を果たせるかを考えながらできた。ただ、難しいところもあるので、そういう場合は相手の空きや周辺をよく見て対応したい。今度はバットを使ったやり方で思ったところに飛ばしたい。(男子)

○どこにボールを送ればいいのか、どうすれば仲間と自分が進めるのか、バットがないから改めて考え直すことができた。とても難しかった。(女子)

○進塁課題ではどこにボールを投げればいいのか考えさせられた。自分が進むというより、塁に出ている人をいかに進めるかを考えればいいのかもわかった。これを意識してソフトボールを

したい。(男子)

○どうすれば自分が出塁できるかを考えることができた。バットが無いからこそ自分の投げたい方向が大切になってくると思った。2・3塁にランナーがいるときにどこに投げるかを初めて考えた。守備も次にどこに投げればよいのかをチームメイトと話し合って、そのおかげでスムーズにアウトを取ることができたように思う。(男子)

○バットを使わないことで最初は物足りない気がしたが、運動が苦手な人も考えて取り組めば楽しく参加ができる。今日の授業をすることで、ルールを知ること、考えながら作戦が立てられること、多くのことを学ぶことができた。(女子)

○今日はどこへ投げるのか、どのぐらいの強さで投げるのかすごく頭を使った。守備もどこでアウトを取るのか意識したので、前回よりも難しく感じた。課題はチームで補い合いながら、クリアできたと思う。バットでもしっかり打てるように意識したい。(女子)

○今日はバットを使わずにソフトボールをやったけど、あまり打てない人でも楽しめると思った。どうすれば塁にいる人を進められるか、点が取れるかということを考えながらやることができてソフトボールのことを詳しく知ることができた。じっくり考えることってないけど、今日はよく考えてプレーできたと思う。考えながらやって点を取ることができてとても楽しかった。(女子)

○ランナー無しだとやりやすいけど、2アウト満塁や1・3塁だと難しかったです。特に1アウト1・3塁だと自分を犠牲にしようとすると1塁ランナーもアウトになる可能性が出てしまうので難しかったです。3塁側にバントしかできなかったけど、他にもないかともっと考えていきたくかったです。(女子)

○チームの子のプレーを見て、味方を次のベースの進めるにはどこに投げたらよいかを考えたり、話し合いながらやったり、すごく頭を使って考えながらで難しかったけれど、ルールを覚えてどう

したら点が取れるのかが少しできたと思います。

(女子)

○バットを使わない試合をすることで、バッターはどこをねらえば塁に出られるか、守る側はどこに球が飛んでくるか考えながらプレーすることができた。(男子)

○状況によってどこをねらってボールを打つかや、守備のときはどこにボールを投げるかを意識できてよかった。今まで作戦を考えてソフトボールをしたことがなかったのでとてもよい機会になった。(男子)

○ベースボール型における出塁課題と進塁課題を達成するための攻撃時のボールの送り方。また、守備時のアウトの取り方。(男子)

○シンプルなゲームだったけれど、投げるところをどこにするか考えなければならないので、頭を使った。バットで打つ時も思った方向にボールが打てればいいと思う。(女子)

○バットを使わないでソフトボールをやったことなかったけど、バットを使わないでやると球のコントロールができる分どこに投げたらいいのかなどソフトボールってこんなに頭を使うものなのだなと思った。自分がどこに投げたら塁に出られるか、仲間を進ませるにはどうするか少しだけわかった。チームで意見を言い合ったり、応援したりしてチーム内全体で協力できるのでバット無しで体育をするのも一つの工夫なんだと感じた。(女子)

○どこにボールを投げたらよいかを考えながらプレーすることができました。また、守備でもどこに投げてアウトにすればよいかしっかり気にしながらできました。1塁でアウトになっても進塁課題を果たせたのでよかったです。(女子)

○どこに投げれば一番いいのか考えることがすごく難しかったです。バウンドさせて遠くまで投げづらいので、それも難しいと思いました。点はあまり入らなかったけれど、楽しくできてよかったです。(女子)

○進塁課題を考えるのか頭を使った。(女子)

○どこにどのくらいの力で投げれば取られないのか考えながら、チームで点を重ねていくのは楽しかった。(女子)

○バットでやるのと違って、自分でボールをコントロールするので、進塁課題を見つけてやるので次回に生かせることを見つけられた。仲間とのかけ声も大切なのがあった。(女子)

○進塁課題と出塁課題を果たすためにどこにボールを投げればいいのかというのを学んだ。守備のときに状況に応じてどこでアウトを取るのかを学んだ。(男子)

○ボールを投げる方向で、進み方に大きな差ができることがわかった。(男子)

2018.7.13

○バットを使わずに行うことで、ボールが遠くに飛ばないため、投げる方向をよく考えた。進塁課題、出塁課題で投げる方向が全然違うので、面白かった。(男子)

○バットレスの野球をやった。どこにボールを投げるのか意識できた。野球は奥深い競技だと感じる事ができた。進塁課題と出塁課題を意識してできた。(女子)

○バットレスで行ったことで、打者がどこに打てばよいのかをバットで行う時よりも考えていることがわかった。バットレスで行うことで進塁と出塁が誇張された。始めの頃は一定方向だけに投げる人が多かったが、チームで相談しいろいろな種類のボールを投げ始めていた。バットを使わなかったのも、時間がかかりすぎることもなく、スムーズに行うことができた。(女子)

○バットがあるより楽だと思ったけど、意外と考えてプレーしないと取られるので大変でした。バットがある方もこれだけ考えないといけないということにすごく驚きました。次回は自分の番が来る前にしっかり考えたいと思いました。(女子)

○ボールを手で投げることでどこに投げれば進塁・出塁できるかということにすごく考えた。(男子)

○最初はバントのような手前に落とす球か、強いゴロがいいのかと思ったが、実際にやってみると意外とそうではなくラインの方をねらったコースが効果的だったように感じた。(女子)

○出塁課題と進塁課題を意識してプレーしました。バットでもどこに打てば出塁でき、どこに打てば進塁させることができるのか考えながらやっていきたい。(男子)

○バットレスも十分楽しめるスポーツだとわかった。球技が苦手な子どもでも、楽しくやれると思う。(女子)

○今日は「バットレス」をやって、改めてどうやってランナーを進めるか考えた。ランナー1塁はファースト方面にバントするとランナーはアウトになりやすく、1・2塁のときはサード方面にバントするとランナーはアウトになりにくい。地味な作業に見えるが、ランナーを進めるととてもうれしい。進塁課題と出塁課題を覚える。(男子)

○出塁課題と進塁課題を前回より意識して取り組めた。自分を犠牲にして進塁させるときは、2アウトの場合は自分がアウトになってはいけないという制限があるので、よく考えて投げなければいけなかった。バッターはどこに投げればよいかをよく考えて打っていることがわかった。次回からもどこに打つかを意識していきたい。(男子)

○バット無しでどこに投げるかを考えることに集中でき、どうしたら出塁できるかを考える経験をしたことで、バットを持ってもどこをねらうかがわかってとてもよいやり方だなと思いました。(女子)

バットレスでやるとしっかりねらいたい方向に飛ぶので、バット有りのときよりねらいやすかった。(男子)

○バットレスをやって、ソフトや野球にはとても頭を使うことが重要だということがよくわかった。実際頭ではこの塁に投げたほうが良いということはわかっているけど、いざ打球が飛んでくると「えっと」焦ってしまいます。やみくもに打つ

のではなくねらって打つことは難しいけれどとても大切だとわかりました。2アウトからも点が取れるので、野球ってすごく面白いし、大好きです。(女子)

○ソフトボールがこんなに頭を使うスポーツだとは思わなかった。出塁課題、進塁課題を考えてうまくできたときがすごく楽しいと思えたのでよかったです。(女子)

○バットレスの目的は、攻撃をどこに向けてやるか、守る方はその時どこを守ったらいいか、そのことを一つ一つ考えながら試合をやることでした。今までは、ただボールが飛んで来たら取ってどこかに投げる、打つときはただただ「当たったらいいな」だけでやっていたので、今回はこれをして、試合の上手な攻め方守り方を知れたのでよかったです。(女子)

○バットレスは頭を使ってどこに投げればアウトになりづらいかを考えながらやった。ゴロを投げればいいのかバウンドさせて守備を超えなきゃいけないのか、バットを持ってもねらって打てるようになりたい。(男子)

○ボールが飛ばないから面白いこともある。わざと塁を埋めてどこに投げてもアウトにできるようにすると点を取られるリスクもあるが、シンプルになるので理解しやすい。(男子)

○バットレスのゲームによって、守備がどこに投げたらよいか考えることができる。どうすれば出塁できるかということを常に考える。塁に人がいるときは進塁を第一に考える。守備を崩せるところを考えることができた。(男子)

5) 大学生の感想の分析

「考える」「頭を使う」という言葉がたくさん出てきている。大学生たちは今まであまり考えてゲームをしてこなかったということがわかる。何を考えるのかという学習内容を明確にした授業を受けてこなかったともいえよう。

大学生たちも中学生同様、バットレスにするこ

とにより、バットにボールを当てるという視点から、ボールをどこに送り出すかという視点に思考が変化をしている。この視点変換により、出塁や進塁の遂行と阻止という課題を考えやすくしているといえる。また、バットを使う時にもねらって打つという視点を加えることができている。

また、チームでの話し合いの必要性が高まり、随時話し合う姿が見られた。「心理戦」や「頭脳戦」という表現からも、ゲームの見方・考え方が変容した様子がうかがえる。

そのほかのバットレスのメリットとしては、下記のような感想が挙げられている。

「バットレスで行うことで進塁と出塁が誇張された」

「バットを使わなかったので、時間がかかりすぎることもなく、スムーズに行うことができた」

「バットレスでやるとしっかりねらいたい方向に飛ぶので、バット有りのときよりねらいやすかった」

「二重構造の意味をバットを使わずプレーすることでよりよく理解できた」

「バットを持ってもどこをねらうかがわかってとてもよいやり方」

「バットを使わないのは、人によつての差が少なくなつてよい」

「小学生もこういうのだったらわかりやすい」

「あまり打てない人でも楽しめる」

「運動が苦手な人も考えて取り組みれば楽しく参加ができる」

「球技が苦手な子どもでも、楽しくやれる」

以上の分析から、単元の早い時間にバットレスベースボールを経験することは、ゲーム理解や意思決定に有効であると考えられる。

IV. 結果と考察

1. ベースボール型の授業デザイン

表9 ルールの整理

	ルール	
ゲーム理解 意思決定	(易) \longrightarrow (難)	
チーム	チーム内ゲーム	チーム間ゲーム
チェンジ	全員攻撃制	3アウト制
バット	バットレス	バット有り
塁	1塁	1・3塁、 1・2・3塁
塁上の捕球	ボードかご	塁上で捕球
得点	1塁で1点	ホームベースに 返ってきて1点
競争課題	出塁課題	出塁課題と進塁 課題

4つの実践事例を分析してきたが、表9のように整理することができる。学習者の実態に合わせて選択していくことで、学習者に合った授業をデザインしていくことができるであろう。

例えば「チェンジ」を取り上げるならば、土田が観察した上越の小学生の休み時間に行われたベースボール型の参与観察では、「2アウト制」の工夫について報告をしている⁵⁾。これは、1回の攻撃時間を短くすることで、短い休み時間の中で楽しむ工夫だといえる。

2. バットレスベースボールの有効性

松田は、バットレスベースボールは「塁を取ることができるか、取らせないでいられるか」というゲームの構造は変えずに、「打つ」という技能を一旦なくすことで技能をやさしくした最初の教材であるといえる⁶⁾と述べている。

バットレスベースボールのゲームを経験した中学生や大学生の感想からわかることは、バットレスにすることにより、バットにボールを当てると

いう視点から、ボールをどこに送り出すかという視点に変化をし、出塁や進塁の遂行と阻止という課題を考えやすくしているといえる。この意図した攻撃が可能になることによって、守備側には対策が必要になってくる。

土田は作戦を傾向と対策の結果に生み出される個々の対策そのもの⁸⁾と説明している。また、人の意図が入らないところには、なかなか傾向が現れないので、対策も立てようがない⁷⁾と述べている。

中学生や大学生は、攻撃側は出塁・進塁課題遂行のために「どこにボールを送り出せばいいのか、相手の守備位置はどうなっているのか」を考え意図が生まれている。また、守備側は「相手はどこをねらっているのか、どこでアウトを取ればいいのか」を考えることになり対策を検討することになる。つまり、「いま・ここ」の状況と文脈の中で生きた作戦を立ててゲームを行うようになっていったのである。

授業をデザインするときに、教師は意図的に作戦タイムの時間を1単位時間の中に設定するが、話し合う必要がないのに、話し合いの時間を設定しても意味がなく、話し合いたくなるように追い込んでいくことが必要条件となる。自然に話し合いが起こるのは、学習者中心の「主体的・対話的で深い学び」の授業デザインといえるのではないだろうか。

V. まとめ

学習者の実態に応じて表9のルールを選択して授業デザインをすることによって、学習者に合ったゲームを選択することができることが示唆される。

単元の早い時間にバットレスベースボールを経験することは、ゲーム理解や意思決定に有効であると考えられる。

VI. 今後の課題

本論文の授業デザインを現場の先生方に実践してもらい、多くの検証授業のデータを収集していく。収集したデータを分析し、よりよい授業デザインの方向性を模索していく。

注

- 注1 バットレスゲームとは、打者はバットを使わず手でボールを送り出す方法。
- 注2 ゲーム状況に加え、心情をも加味するため「情況」を用いる。
- 注3 知識や技能を実体的なものというより、社会的な『かかわり』の中で作り出され、身に付けられていく関係的なものだとする考え方。
- 注4 チーム対チームの対抗戦。
- 注5 1つの遊戯集団がゲームをするために2つに分かれること。(scrimmage)

文献

- 1) 濱田敦志, 「子どもたちがゲーム理解をするベースボール型ゲームの授業デザイン」松本大学研究紀要, 第16号, pp.91-102(2018)
- 2) 岡田憲治, 「デモクラシー育む岩床」信濃毎日新聞, 論考2018.11.19.
- 3) 濱田敦志, (前掲), pp.91-102(2018)
- 4) 濱田敦志, (前掲), pp.91-102(2018)
- 5) 土田了輔, 「ベースボール型ゲームを面白くするルールの工夫を考える」体育科教育, 第59巻第5号 pp.15-16(2011)
- 6) 松田恵示「ベースボール型ゲームを生涯スポーツにつなぐために」体育科教育, 第61巻第10号 p.13(2013)
- 7) 土田了輔, 「だれもがプレイの楽しさを味わうことができるボール運動・球技の授業づくり」教育出版, p.30(2010)
- 8) 土田了輔, (前掲), p.112(2010)